

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Belajar merupakan sebuah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Apabila proses pembelajaran itu diselenggarakan secara formal disekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Selama proses belajar interaksi yang terjadi dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas guru murid, petugas perpustakaan, kepala sekolah, materi pembelajaran (buku, modul, majalah, selebaran, rekaman video atau audio, dan sejenisnya) dan berbagai sumber belajar lainnya.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah banyak menawarkan

kemudahan, kemudahan yang ditawarkan salah satunya terdapat pada bidang pendidikan. Dampak positif dari kemudahan yang diberikan, dimanfaatkan sebagai alat bantu proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien, salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan ialah *E-Learning* sebagai media pembelajaran.

*E-Learning* merupakan penyampaian informasi secara *online*. *E-Learning* tidak menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikanjuka. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet (sadimin, dkk 2018). Pemanfaatan *E-Learning* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut ditegaskan oleh Emzir (dalam Azis, 2015) bahwa penggunaannya *E-Learning* tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga hubungan antara peserta didik dan pengajar bisa dilakukan kapan dan dimana saja secara terkontrol.

Selain pentingnya *E-Learning* sebagai media pembelajaran, perlu diperhatikan juga pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan ketetapan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013 (K 13). Dalam (Permendikbud No.103 Tahun 2014) menjelaskan kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama yang diharapkan dapat membentuk perilaku *saintifik*, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut *Problem Base Learning*, *Discovery/Inquiry Learning*, dan *Project Base Learning*. *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa

sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tanpa pemberitahuan langsung; sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri (Rusefendi dalam Nurdiansyah, 2008). Pernyataan tersebut sesuai dengan proses pembelajaran yang ada di sekolah, dimana peserta didik dituntut untuk memperoleh pengetahuan bukan hanya dari pengajar.

Kenyataan yang ditemui dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran masih dirasa kurang optimal. Karena guru hanya menggunakan aplikasi *kahoot*, kelemahan dari aplikasi *kahoot* hanya digunakan untuk mengevaluasi diakhir pelajaran jadi untuk penggunaan masih terbatas atau kuis. Untuk mengatasi kelemahan tersebut peneliti ingin menggunakan *E-Learning Edmodo* dengan model *Discovery Learning* dikarenakan *Edmodo* mampu untuk memenuhi yang dibutuhkan guru untuk mengajar dikelas. Pada penelitian sebelumnya tentang penggunaan *Edmodo* menurut Jumaeroh (2019) menjelaskan hasil penelitian bahwa penggunaan *Edmodo* dengan *Discovery Learning* bahwa menggunakan *Edmodo* sangat membantu proses pembelajaran siswa, sebanyak 46,7% sangat setuju, 30% setuju dengan penggunaan *Edmodo*. Menurut Maghfiroh, Kirom, dan Munif (2018) Menjelaskan berdasarkan hasil penelitian dari pengaruh media *Edmodo* terhadap hasil belajar pendidikan agama islam di SMK Anwarul Maliki. Yaitu, Ha menyatakan bahwa ada pengaruh penerapan *Edmodo* terhadap hasil belajar, dibuktikan dari hasil perhitungan Uji T Paired Test yang menunjukkan nilai signifikan 0.000, karena signifikan  $< 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Guru belum memanfaatkan *E-Learning* dalam proses pembelajaran. Kenyataan tersebut didukung dengan

hasil obeservasi awal yang dilakukan di SMP Lab Undiksha. SMP Lab Undiksha merupakan salah satu sekolah menengah pertama favorit yang berada di Singaraja.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran PPKn di peroleh, bahwa sumber belajar ataupun bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar, oleh guru bersumber dari, media power point dan refrensi pada *Youtube*, sehingga mengakibatkan pembelajaran masih berpusat pada guru dan juga siswa sangat senang mencari materi yang berada diinternet yang belum memiliki sumber yang jelas. Kendala yang terjadi pada saat pembejalaran PPKn terletak pada waktu pembelajaran dan bahan ajar yang masih dirasa kurang. Tinjauan tentang sarana dan prasarana untuk memanfaatkan *E-Learning* sudah memadai. Karena pada sekolah SMP Lab Undiksha telah menyediakan fasilitas berupa *wifi*, proyektor pada setiap ruang kelas. Namun penggunaanya masih belum optimal digunakan oleh guru di SMP Lab Undiksha. Karakteristik Siswa SMP Lab Undiksha khususnya kelas VIII mata pelajaran PPKn sangat aktif dan motivasi belajar sangat tinggi, namun karena media pembelajaran yang masih bersifat monoton menyebabkan sebagian siswa konsentrasinya dalam pembelajaran masih kurang dan cenderung hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut ditegaskan oleh guru pengampu mata pelajaran PPKn.

Mengingat jumlah konsep dan keterampilan yang harus dikuasai siswa melalui pertemuan dikelas tidak didukung oleh waktu, pertemuan yang kurang dikarenakan jadwal libur, bahan ajar yang kurang memadai dan media yang digunakan belum maksimal, maka diperlukan upaya untuk terjadinya proses

pembelajaran diluar jam pelajaran sekolah, yang salah satunya dengan menggunakan aplikasi media *Edmodo* dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* dalam rangka mendukung proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul” PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS EDMODO DENGAN *DISCOVERY LEARNING* PADA PELAJARAN PPKN KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA SINGARAJA”

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan dan implementasi pengembangan media pembelajaran *E-Learning* berbasis Edmodo dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Lab Undiksha?
2. Bagaimanakah respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *E-Learning* berbasis Edmodo dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Lab Undiksha?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan dan implementasi dari pengembangan media pembelajaran *E-Learning* berbasis Edmodo dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Lab Undiksha

2. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *E-Learning* berbasis Edmodo dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Lab Undiksha.

#### 1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang, peneliti membatasi penelitian ini pada masalah pengembangan konten media pembelajaran *E-Learning* berbasis Edmodo dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di Smp Lab Undiksha Singaraja

#### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Hasil Penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran salah satunya sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar tidak hanya di dalam kelas.

- b. Bagi guru

Hasil Penelitian ini akan bermanfaat bagi guru karena guru bisa melakukan pembelajaran jarak jauh, materi yang diajarkan akan disimpan dan di akses oleh siswa

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadikan alternative bagi para pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

